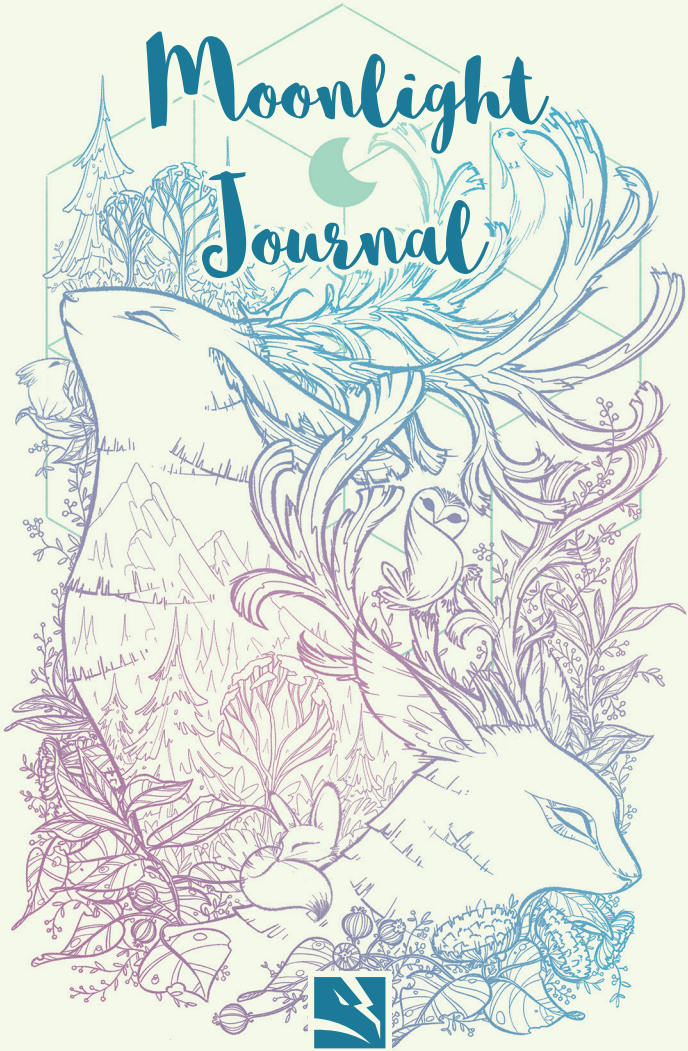
Moonlight Journal



Spirits of the Forest

MOONLIGHT

Una vez cada era, un viento místico levanta el velo que separa el reino espiritual del mundo físico. Atraídos por la vitalidad de un antiguo bosque, caprichosos serafines descienden de entre las nubes, una vez más, para reanudar su juego centenario. Sin embargo, esta vez, el reflejo de la luz de la luna en la espesura les guiará a las profundidades del bosque, donde vislumbrarán aquello que no se debe contemplar. Un mundo encantado, iluminado por el resplandor lunar, donde los espíritus más ancestrales del bosque aguardan a que los descubran.

Spirits of the Forest: Moonlight es una expansión para el juego base que añade un escenario basado en el modo cooperativo, aunque también se puede jugar en solitario. Además, incluye variantes multijugador alternativas para hasta cuatro jugadores.

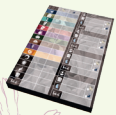
Componentes

8 fragmentos lunares

2 criaturas nocturnas (1 de sombra y 1 de luz)

14 losetas lunares (7 tipos diferentes x 2)

4 fichas de eclipse



1 tabla de puntuación lunar

15 cartas de encantamiento

1 carta auxiliar (modo competitivo)

8 cartas lunares

8 cartas de objetivo

Modo cooperativo - Esquema de juego

1-2 jugadores

En *Spirits of the Forest: Moonlight*, los jugadores deberán cooperar para combatir a un oponente imaginario y conseguir la mayor cantidad posible de Espíritus y Fuentes de poder. Se recomienda jugar a estos escenarios en orden. **Las reglas con el símbolo al lado se refieren exclusivamente al modo competitivo.**

	Loseta boca arriba		Ficha de favor boca abajo		Fragmento lunar
	Loseta boca arriba encima de una loseta boca abajo		Dos fichas de favor apiladas boca abajo		Carta lunar
	Loseta boca arriba encima de dos losetas boca abajo		Ficha de favor boca arriba		Luciérnaga espiritual de aire
	Loseta boca abajo		Ficha de favor boca arriba encima de una ficha de favor boca abajo		Loseta lunar boca arriba
	Loseta boca abajo encima de otra loseta boca abajo		Ficha de eclipse		Punto de partida de la criatura nocturna de luz
	Loseta boca abajo encima de otras dos losetas boca abajo		Gema		Punto de partida de la criatura nocturna de sombra

Todas las losetas por debajo de las losetas de bosque superiores se consideran losetas de sotobosque y, por tanto, se colocan boca abajo. Al apilarse, las losetas de sotobosque se deben alinear con la loseta superior como se muestra en la imagen.

Dependiendo del escenario, las fichas de favor se podrán colocar boca arriba o boca abajo, dentro o fuera del bosque.

Con las pautas descritas arriba, usa la lista a continuación para preparar la partida **según la imagen de preparación de cada escenario:**

1. Baraja las 48 losetas de espíritu básicas y colócalas siguiendo la imagen para formar el bosque.
2. Coloca las criaturas nocturnas en el bosque siguiendo la imagen.
3. Coloca los fragmentos lunares siguiendo la imagen.
4. Baraja las cartas lunares; saca una y colócala junto al bosque.
5. Asigna las gemas a cada jugador según la tabla de la página siguiente.
6. Devuelve las fichas de favor de fuente de poder a la caja y baraja las fichas de favor restantes. Después, colócalas según la imagen.

Modo	Normal	Difícil	Extremo
Cooperativo	3 gemas por jugador	2 gemas por jugador	1 gema por jugador
En solitario	4 gemas	3 gemas	2 gemas

El último que haya visitado un bosque será el primer jugador.
El segundo jugador mueve la criatura nocturna de luz a una de sus losetas iniciales, marcadas con el símbolo ◇ según la imagen y, después, el primer jugador mueve la criatura nocturna de sombra a una de sus losetas iniciales, marcadas con el símbolo ◆ según la imagen.
Cuando ambas criaturas nocturnas se hayan colocado, el primer jugador empieza el turno.

Secuencia de turno

1. Fase de recogida

En sus respectivos turnos, los jugadores cogen 2 losetas: eligen 1 de las que haya disponibles en torno a la criatura nocturna de luz y 1 de las que haya disponibles en torno a la criatura nocturna de sombra. Las losetas donde están las criaturas nocturnas no se pueden coger. Las losetas se consideran disponibles si al menos uno de los espacios adyacentes al lado mayor está sin ocupar. En el ejemplo, las losetas disponibles se muestran con un reborde negro. **Para determinar si el lado de una loseta está sin ocupar, fíjate únicamente en la capa en la que se encuentra la loseta.**

2. Fase de asignación

Después de recoger las dos losetas, el jugador asigna una loseta a su equipo y otra al oponente, independientemente de a qué criatura nocturna fuesen adyacentes las losetas.

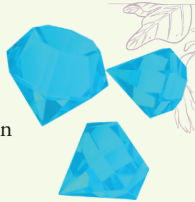
3. Fase de revelado

Finalmente, asigna las fichas de favor que tengas según las reglas del escenario. Después, revela todas las losetas que estén boca abajo y tengan al menos un espacio sin ocupar adyacente a uno de sus lados mayores.

4. Fase de movimiento

A continuación, el jugador debe mover **una criatura nocturna** a su elección a cualquier loseta a su alrededor como se muestra en la imagen. Las criaturas nocturnas no se pueden mover a un espacio vacío. Una criatura nocturna no puede finalizar la fase de movimiento en la misma casilla que otra criatura nocturna.

Gemas y comunicación



En el modo cooperativo de *Spirits of the Forest: Moonlight,* solo se permite la comunicación entre jugadores antes de comenzar la partida. En lugar de usar las gemas para reservar losetas, los jugadores pueden usarlas en cualquier momento durante su turno (y hasta varias veces) para realizar gratuitamente una de las siguientes acciones:

1. Mover a cualquier criatura nocturna a una loseta circundante.
2. Comunicarse libremente durante el turno presente. La comunicación debe terminar tras la fase de movimiento.

Si preferís comunicaros libremente durante la partida, cread una reserva común de gemas según las cantidades del modo en solitario. Cada gema se podrá usar una vez por turno para mover una criatura nocturna a una loseta circundante.

Recoger fragmentos lunares

Si un jugador mueve la criatura nocturna de luz a una loseta en la que hay un fragmento lunar, el jugador se queda el fragmento lunar para su equipo.

Si un jugador mueve la criatura nocturna de sombra a una loseta en la que hay un fragmento lunar, el jugador entrega el fragmento lunar al oponente.

Si se recoge una loseta del bosque (capa superior) en la que hay un fragmento lunar, este se desplaza a la loseta en el sotobosque. Si cae en una loseta, se queda ahí, pero si cae en un espacio vacío, entrega el fragmento lunar al oponente.

Final de la partida

La partida termina cuando los jugadores ya no pueden coger losetas en torno a ninguna de las dos criaturas nocturnas. Asígnale a tu equipo la loseta donde está la criatura nocturna de luz; el resto de losetas, los fragmentos lunares y las fichas de favor se asignan al oponente.

Si tu equipo no tiene al menos una loseta de cada tipo de espíritu (incluido el espíritu de aire en los escenarios correspondientes), perdéis la partida.

Puntuación

El oponente puntúa según las reglas del juego base, asignando puntos si ha conseguido una mayoría de espíritus de fuentes de poder. En caso de empate, ni tu equipo ni el oponente puntuáis.
Tu equipo debe valorar las fichas de favor y las fuentes de poder según el reglamento del juego base.
Cuenta todos los fragmentos lunares que has conseguido y réstale la cantidad de fragmentos lunares que ha conseguido el oponente. El resultado determinará cuántos tipos de espíritus puntúan. Solo puntuarán los espíritus de cuyo tipo tu equipo tenga la mayoría.

En el ejemplo, tu equipo ha conseguido 5 fragmentos lunares y el oponente 3. Tu equipo puntúa con 2 Espíritus diferentes, de los que tu equipo tiene la mayoría (para evitar confusiones, coloca los fragmentos lunares restantes encima del tipo de espíritu con el que quieres puntuar).
Solo tu equipo puntúa con la carta lunar; para ello, resta 6 puntos de naturaleza por cada tipo de Espíritu que se muestre en la carta y del que no tengas la mayoría de símbolos de espíritu (los empates no se consideran mayoría; en caso de empate, tu equipo pierde igualmente 6 puntos de naturaleza).
En el modo cooperativo, el oponente NO pierde 3 puntos por no haber conseguido un tipo de Espíritu.

Multijugador competitivo

2-4 jugadores

Siguiendo las pautas del esquema de juego del modo cooperativo, usa la lista a continuación para preparar la partida **según la imagen de preparación de cada escenario disponible marcado con el símbolo 💎.**
Todos los cambios en las reglas del modo competitivo aparecen especificadas con el símbolo 💎.

1. Elige y prepara uno de los escenarios disponibles de *Moonlight Journal* siguiendo el esquema de cada escenario.
2. Baraja las 8 cartas de objetivo, dale una a cada jugador y devuelve las cartas restantes a la caja. No se deben revelar los objetivos a los demás jugadores.
3. El último que haya estado en un bosque será el primer jugador.
4. Dale una gema a cada jugador, a excepción del último, que recibe dos gemas.
5. El último jugador coloca las criaturas nocturnas en un punto de partida a su elección que esté disponible.

En el modo multijugador competitivo no se usan las cartas lunares.

Secuencia de turno

Sigue las mismas reglas que en el modo cooperativo, con las siguientes modificaciones:

1. **Fase de recogida:** Si durante la fase de recogida una o ambas criaturas nocturnas no tienen ninguna loseta disponible a su alrededor, el jugador podrá reubicar libremente las criaturas nocturnas a otro lugar en el que haya, al menos, una loseta disponible para recoger.
2. **Gemas y comunicación:** En el modo competitivo de *Spirits of the Forest: Moonlight* no es necesario que los jugadores se comuniquen, por lo que las gemas solo se usarán para mover a una criatura nocturna a una loseta a su alrededor.
3. **Recoger fragmentos lunares:** Si un jugador mueve cualquier criatura nocturna a una loseta en la que haya un fragmento lunar, recoge dicho fragmento. Si se recoge una loseta del bosque (capa superior) donde hay un fragmento lunar, este se desplazará a la loseta del sotobosque. Si cae en una loseta, se queda ahí, pero si cae en un espacio vacío, se retira del juego.

Al final de la partida, los fragmentos lunares puntuarán para cada jugador según esta tabla (carta auxiliar del modo competitivo).

Cartas de objetivo

Las cartas de objetivo determinarán tu puntuación al final de la partida de dos maneras:

1. La criatura nocturna que se muestra especificará si puntúas como sombra o como luz al final de la partida.
2. El símbolo de espíritu determina cuántos espíritus tienes que conseguir: una mayoría ▲ o una cantidad mínima #.

El color de cada objetivo dictamina qué misión específica debe cumplir la criatura nocturna de luz (círculo claro) y cuál la criatura nocturna de sombra (círculo oscuro) respectivamente.

Final de la partida

La partida termina cuando solo quedan dos losetas en el bosque. Dichas losetas no se asignan. **Si al final de la partida hay una o más fichas de favor que no se han recogido, no se asignarán a nadie.**

Puntuación

Anota puntos por cada criatura nocturna según las reglas del juego base *Spirits of the Forest* (las reglas de la expansión *Moonlight* se ignoran).
Los jugadores puntúan por la criatura nocturna que tengan asignada según su carta de objetivo, y añaden 6 puntos por cada misión de dicha carta que hayan cumplido (hasta un máximo de 24 puntos adicionales), a lo que añaden los puntos correspondientes por los fragmentos lunares que hayan conseguido.

Módulo multijugador competitivo del juego base 2-4 jugadores

Baraja y coloca las 12 losetas lunares boca abajo (14 si juegas con el espíritu de aire) según la imagen.
A cada loseta lunar la rodean 4 losetas de espíritu.
Si un jugador coge la última loseta adyacente a la loseta lunar, deberá mostrarla y decidir si pone la loseta lunar boca arriba o boca abajo.

Al final de la partida, si hay dos losetas lunares del mismo tipo de espíritu boca arriba, puntuarán el doble de puntos para el jugador que tenga la mayoría de ese espíritu específico.

Modo encantado del juego base, por Francesco Testini 2-4 jugadores

Aplica las siguientes reglas en una partida del juego base de *Spirits of the Forest*. Baraja las 15 cartas de encantamiento y colócalas boca abajo al lado del bosque; este será el mazo de encantamiento. Después, coloca 3 boca arriba como en la imagen.

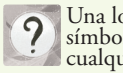
Cartas de Encantamiento:

Las cartas de encantamiento representan objetivos. Cada carta muestra tres requisitos diferentes:

Una loseta con dos símbolos de espíritu iguales.

Una loseta con un símbolo de espíritu cualquiera y un icono de fuente de poder concreto.

Una loseta con un símbolo de espíritu concreto y un icono de fuente de poder cualquiera.



Una loseta con un símbolo de espíritu cualquiera.

Una loseta con un icono de fuente de poder cualquiera.

Una loseta con un símbolo de espíritu concreto.

Una loseta con un icono de fuente de poder concreto.

Modo de juego

- Al final de su turno, los jugadores pueden coger una carta de encantamiento descartando las tres losetas que exige la carta. **Dichas losetas se descartan y se devuelven a la caja, y no contribuyen a las mayorías al final de la partida.** Cada vez que se coja una carta de encantamiento, reemplázala con otra carta del mazo de encantamiento.
- Solo se puede coger 1 carta de encantamiento por turno.
- Puedes tener tantas cartas de encantamiento como desees.

Cuando un jugador coge una carta de encantamiento, consigue una bonificación inmediata y cierta cantidad de puntos de naturaleza al final de la partida, como se indica en el círculo negro, al lado de la bonificación inmediata.

Bonificación de las cartas de encantamiento

Gema: Puedes intercambiar una de tus gemas con otra de otro jugador. Ambas gemas deben estar en el bosque.
O bien puedes mover cualquiera de tus gemas del Bosque para cambiar su posición.

Doble turno: Juegas otro turno de forma inmediata.

Coger dos fichas de favor: Coge dos fichas de favor al azar de la caja. Elige una, guárdala y descarta la otra (que dejará de estar disponible).

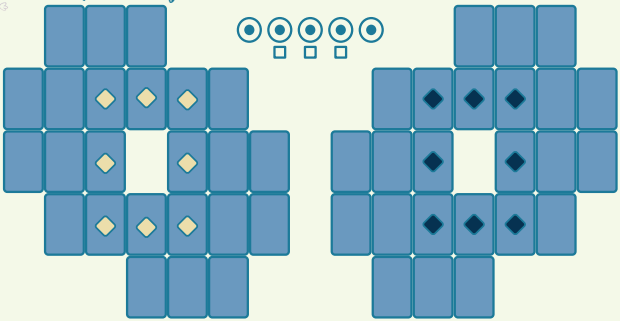
Puntuación final

Al final de la partida, haz recuento de puntos igual que con el juego base con las siguientes modificaciones:

- Al final de la partida, tienes que haber cogido al menos una carta de encantamiento y al menos tener la mayoría de un tipo de espíritu para poder anotar puntos.
- Los jugadores NO pierden 3 puntos por no haber recogido un tipo de espíritu.
- Agrega los puntos conseguidos a las cartas de encantamiento que has cogido.

El ganador será el jugador con la mayor cantidad de puntos. En caso de empate, el jugador que haya cogido más cartas de encantamiento será declarado ganador.

1. Primeros pasos bajo la luz de la luna

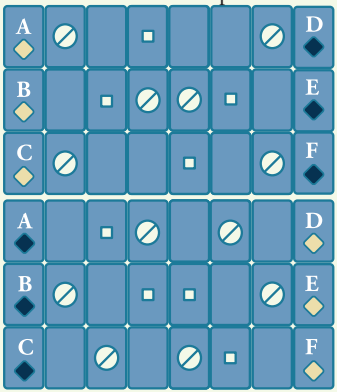


- Durante la preparación, asigna inmediatamente 3 fragmentos lunares a tu equipo.
- Durante la preparación, coloca 5 fichas de favor al azar boca arriba frente a ti. Asigna 2 a tu equipo y 3 al oponente.

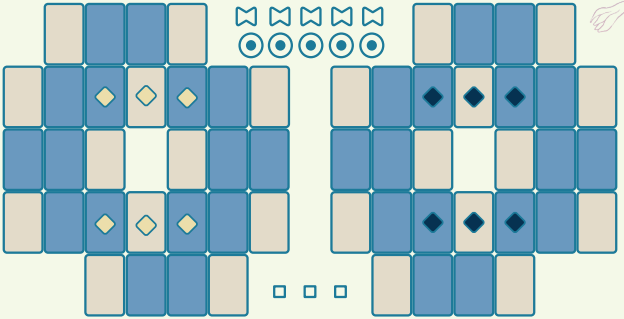
Las fichas de favor y los fragmentos lunares no se usan en este escenario.

2. Espejismo en el bosque, por Sergio-Enrico Godina

- Este escenario solo se puede jugar en nivel de dificultad normal.
- Elige solo una letra para las dos criaturas nocturnas y colócalas en sus respectivas posiciones.
- Si la criatura nocturna de luz recoge una loseta, asígnasela al equipo. Si la recoge la criatura nocturna de sombra, asígnasela al oponente. Asigna la ficha de favor que corresponda junto a la loseta.
- Tu equipo solo tendrá en cuenta a la criatura nocturna de luz a la hora de moverse y recoger, ya que la criatura nocturna de sombra imitará todos sus movimientos en su bosque correspondiente.
- En este escenario, puedes usar las gemas para intercambiar las posiciones de las criaturas nocturnas. Las gemas no tienen otra utilidad aparte de esta.



3. Haz de luciérnaga

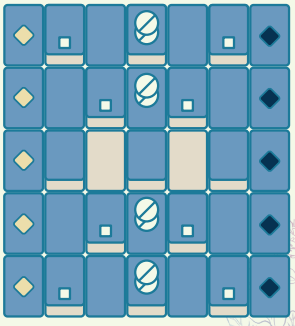


- Baraja las losetas de espíritu de aire junto a las losetas del juego base antes de crear el bosque.
- Sigue las reglas del escenario n.º 1 con las siguientes modificaciones:
  1. Durante la fase de revelado, no se revela ninguna de las losetas boca abajo.
  2. Las criaturas nocturnas también pueden recoger losetas boca abajo, que se revelarán antes de asignarse.
  3. Si se asigna a la criatura nocturna un espíritu de aire con dos símbolos de espíritu, asigna una luciérnaga a esa loseta de espíritu.
- Al final de la partida, las criaturas nocturnas de luz o sombra que tengan más fichas de luciérnaga tendrán que descartarse de todas las losetas de espíritu de aire que tengan fichas de luciérnaga.

Las fichas de favor y los fragmentos lunares no se usan en este escenario.

4. El sotobosque

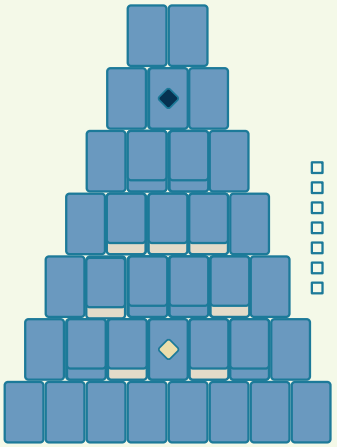
- Cuando se recoja una loseta con dos fichas de favor:
  1. Si las dos criaturas nocturnas están adyacentes (también en diagonal) a la loseta que se ha recogido, asigna una ficha de favor a tu equipo y otra al oponente.
  2. Si solo hay una criatura nocturna adyacente (también en diagonal) a la loseta que se ha recogido, asigna ambas fichas de favor al oponente.



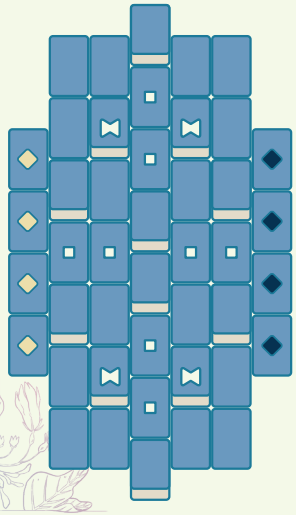
Si se recoge una loseta con dos fichas de favor, el ugador que la haya recogido decide qué ficha le da a la criatura nocturna de luz y cuál a la de sombra.

5. El escondite, por Luca Bellini y Luca Borsa

- Durante la preparación, coloca 7 fragmentos lunares junto al bosque.
- Durante la preparación, coloca una ficha de favor boca abajo en cualquier loseta de espíritu visible con un solo símbolo de espíritu.
- Ciertas losetas de espíritu de sotobosque están boca arriba en este escenario. Sigue el esquema, teniendo en cuenta que las losetas de espíritu boca arriba están marcadas en azul.
- Si cualquiera de los lados de una loseta de espíritu queda desocupado, la loseta se considera disponible.
- Si se revela una loseta de sotobosque boca abajo, coloca inmediatamente un fragmento lunar sobre ella.

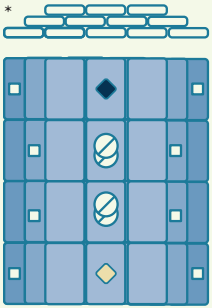


6. La danza de la luciérnaga



- Durante la preparación, baraja las losetas de espíritu de aire junto a las losetas del juego base antes de crear el bosque.
- Durante la preparación, coloca la luciérnaga que está fuera del bosque encima de una de las 9 fichas de favor para asignársela a esa ficha.
- Si la criatura nocturna de luz recoge una loseta de espíritu con una luciérnaga, asigna inmediatamente la luciérnaga a una de las fichas de favor disponibles que no tengan una luciérnaga encima.
- Si la criatura nocturna de sombra recoge una loseta de espíritu con una luciérnaga, retira inmediatamente la luciérnaga del juego.
- Al final de la partida, asigna todas las fichas con luciérnaga al equipo, y todas las fichas sin luciérnaga al oponente.

7. La pirámide, por Alessandro Cuneo



*

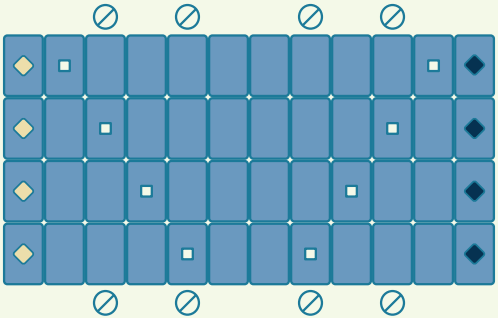
Sigue las reglas del escenario n.º 4 con las siguientes modificaciones:

- Cuando realicen un movimiento, las criaturas nocturnas solo podrán subir o bajar los escalones de la pirámide moviéndose por los lados mayores de las losetas de espíritu. No obstante, las criaturas nocturnas podrán moverse sin restricciones si la loseta de espíritu a la que quieren moverse está al mismo nivel.
- Si se recoge una loseta con un fragmento lunar, el fragmento se desplazará a la loseta de sotobosque más externa que esté descubierta.

Importante: Si una criatura nocturna se encuentra en una loseta parcialmente cubierta, para establecer las losetas adyacentes, ten en cuenta solo las losetas adyacentes a la parte descubierta de dicha loseta.

*Vista lateral del tablero, para poder visualizar la posición de las losetas que se solapan.

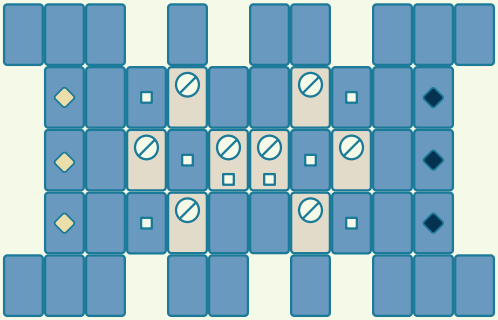
8. Escondido en el bosque



- Si se recoge la última loseta de una columna donde hay colocadas fichas de favor, revela las fichas de favor y asigna una a tu equipo y otra al oponente.
- Si al final de la partida no se han asignado las fichas de favor a nadie, se le asignarán al oponente.

Si se recoge la última loseta de una columna en la que hay colocadas fichas de favor, el jugador que haya recogido la última loseta decide qué ficha se le asigna a la criatura nocturna de luz y cuál a la criatura nocturna de sombra.

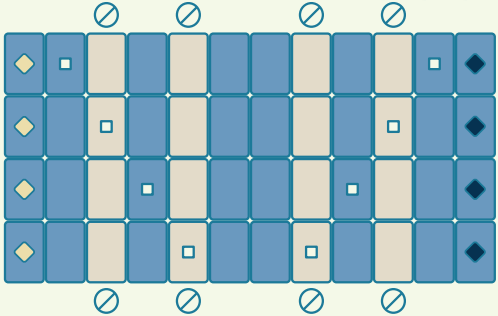
9. Reunión a la luz de la luna



- Si solo una de las dos losetas que se han recogido es adyacente al lado mayor de otra loseta con una ficha de favor, revela la loseta boca abajo y la ficha de favor durante la fase de revelado y asígnale la ficha de favor al oponente.
- Si las dos losetas recogidas son adyacentes al lado mayor de otra loseta con una ficha de favor (no tiene por qué ser la misma loseta), revela las losetas boca abajo y las fichas de favor durante la fase de revelado; después, asigna una ficha de favor a tu equipo y otra al oponente.

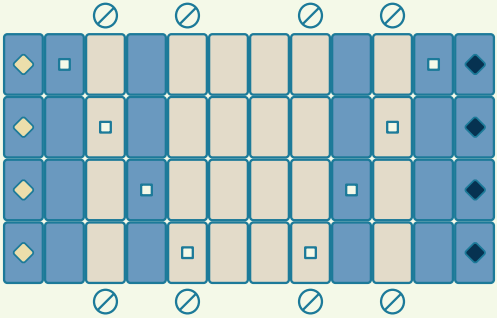
💎 Si una de las dos losetas recogidas es adyacente al lado mayor de otra loseta con una ficha de favor, el jugador que ha recogido la loseta debe revelar tanto la loseta boca abajo como la ficha de favor durante la fase de revelado, tras lo cual debe asignar la ficha de favor a una criatura nocturna a su elección.

10. El velado



Sigue las reglas del escenario n.º 8

11. Buenos recuerdos

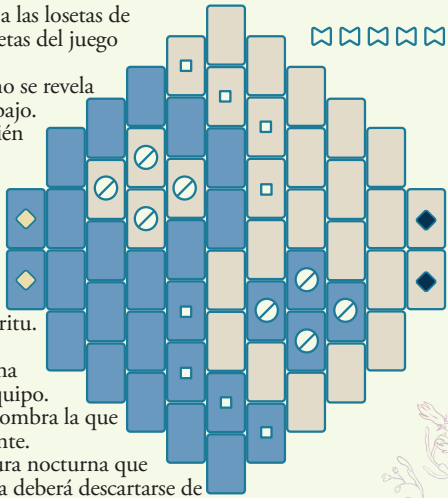


Sigue las reglas del escenario n.º 8 con las siguientes modificaciones:

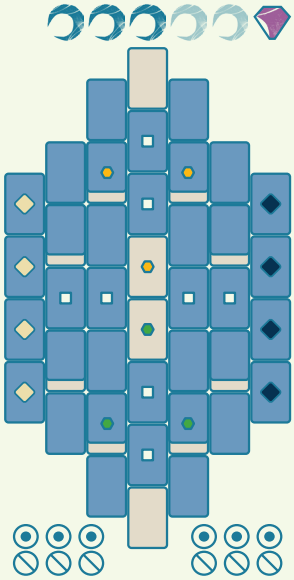
- Usa esta carta lunar para este escenario.
- Retira la carta lunar.

12. El Tao, por Francesco Ubbiali

- Durante la preparación, baraja las losetas de espíritu de aire junto a las losetas del juego base antes de crear el bosque.
- Durante la fase de revelado, no se revela ninguna de las losetas boca abajo.
- Las criaturas nocturnas también pueden recoger losetas boca abajo, que se revelarán antes de asignarse.
- Si se asigna un espíritu de aire con dos símbolos de espíritu a una criatura nocturna, asigna una luciérnaga a esa loseta de espíritu.
- Si la criatura nocturna de luz recoge una loseta con una ficha de favor, asigna esa ficha al equipo. Si es la criatura nocturna de sombra la que la recoge, asígnasela al oponente.
- Al final de la partida, la criatura nocturna que tenga más fichas de luciérnaga deberá descartarse de todas las losetas de espíritu de aire que tengan fichas de luciérnaga.



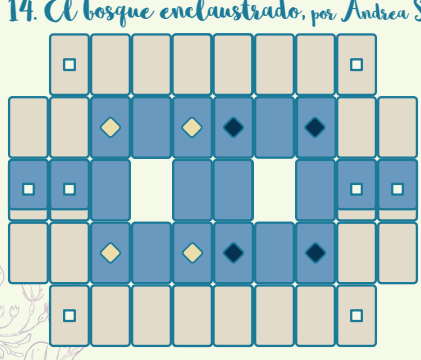
13. El sendero rocoso



- Crea 6 columnas de dos fichas de favor (una boca arriba y otra boca abajo).
- Coloca las gemas de colores como en la imagen, teniendo en cuenta que tu esquipo usará la rosa y la azul como de costumbre, mientras que la amarilla y la verde se colocarán en el bosque. La amarilla representa a la criatura nocturna de luz, y la verde a la criatura nocturna de sombra.
- Si una criatura nocturna se mueve a una loseta con una gema, coge la gema y asígnala a una de las 6 columnas de fichas de favor.
- Si se recoge una loseta del bosque (capa superior) en la que haya una gema, esta se desplazará a la loseta del sotobosque. Si cae en una loseta, se queda ahí, pero si cae en un espacio vacío, retírala del juego.
- Al final de la partida, revela todas las fichas de favor boca abajo. Asigna todas las parejas de fichas con una gema amarilla a la criatura nocturna de luz y todas las parejas de fichas de favor con una gema verde a la criatura nocturna de sombra.

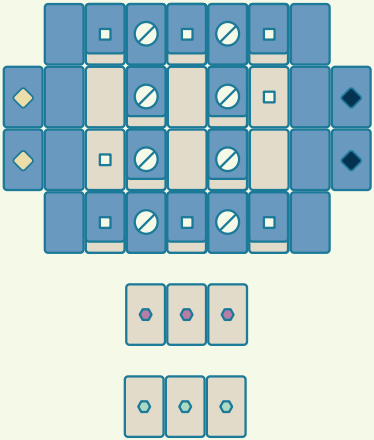
Las gemas no se asignan a los jugadores durante la preparación. Las gemas amarilla y verde se quedarán en el bosque.

14. El bosque enclaustrado, por Andrea Stragia



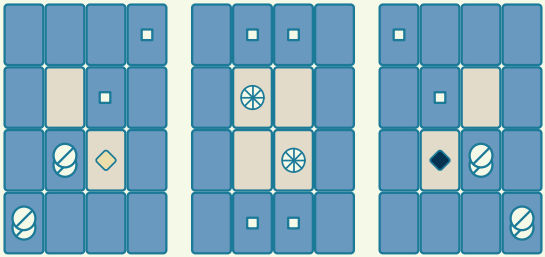
- Durante la fase de revelado, no se revela ninguna loseta boca abajo.
- Las criaturas nocturnas también pueden recoger losetas boca abajo, que se revelarán antes de asignarse.
- Cuando se recoja un fragmento, anota la posición de la criatura nocturna que lo ha recogido y, si es posible, mueve otro fragmento del bosque a tu elección un paso en dirección opuesta a dicha posición.

15. Alquimia espiritual, por Gaetano Cavallaro



- Este escenario solo se puede jugar en nivel de dificultad normal.
- Si la criatura nocturna de luz recoge una loseta con una ficha de favor, asígnasela al equipo.
  Si la recoge la criatura nocturna de sombra, asígnasela al oponente.
- Si usas una gema de tu inventario, retira la loseta donde estaba la gema.
- Tras recoger ambas losetas del bosque, puedes usar una gema de tu inventario para recoger la loseta donde estaba la gema. Durante la fase de asignación, elige qué loseta se asigna al oponente, cuál se asigna al equipo y cuál se descarta.

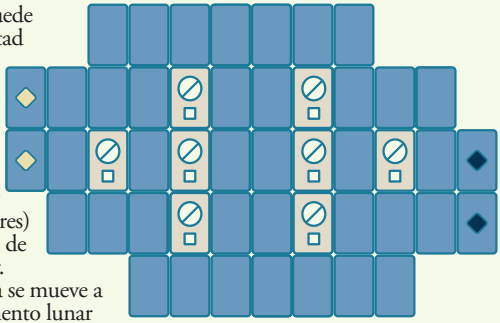
16. La paradoja



Sigue las reglas del escenario n.º 4 con las siguientes modificaciones:

- En este escenario, las dos fichas de eclipse permanecerán boca abajo.
- Si una criatura nocturna se mueve a una loseta de espíritu boca abajo, muévela inmediatamente a cualquier loseta con una ficha de eclipse; después, mueve la ficha de eclipse a cualquier loseta de espíritu que esté boca abajo a tu elección. Si ya no quedan losetas de espíritu boca abajo, retira la ficha de eclipse del juego.

17. Lluvia inesperada, por Gonzalo Aguirre Bisi

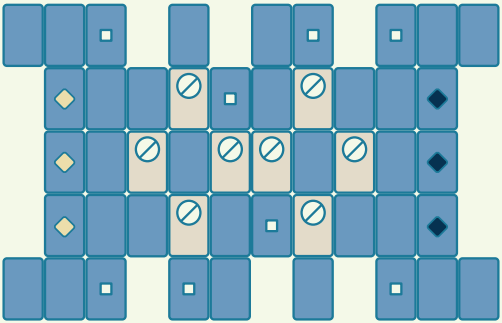


- Este escenario solo se puede jugar en nivel de dificultad normal.
- Durante la preparación, todos los jugadores empezarán con una sola gema.
- Durante la preparación, coloca 4 gemas (dos por cada color de los jugadores) encima de cada símbolo de espíritu de la carta lunar.
- Si una criatura nocturna se mueve a una loseta con un fragmento lunar y una ficha de favor, elige una de las siguientes acciones:

1. Asigna la ficha de favor a tu equipo y el fragmento lunar al oponente.
2. Asigna el fragmento lunar a tu equipo y descarta la ficha de favor. Las primeras cuatro fichas de favor descartadas se colocan en la carta lunar, intercambiando la ficha de favor por una de las gemas de la carta lunar. El jugador podrá quedarse con la gema intercambiada.

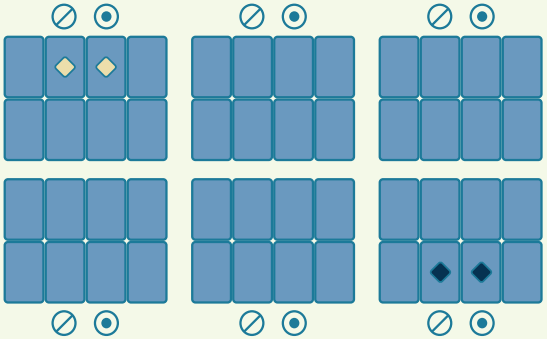
- Al final de la partida, sigue la puntuación de la carta lunar, teniendo en cuenta los símbolos de espíritu de las fichas de favor que hay en la carta.

18. De vuelta al hogar



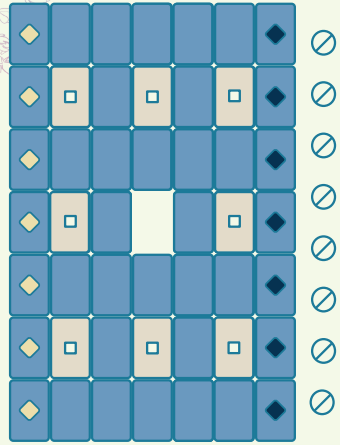
Sigue las reglas del escenario n.º 9

19. Islas flotantes, por Francesco Testini



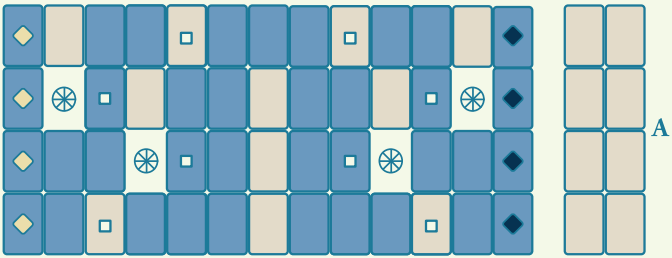
- En este escenario no se usan ni la carta lunar ni los fragmentos lunares.
- El escenario se divide en 6 secciones diferentes llamadas «islas», que consisten en 8 losetas de espíritu y dos fichas de favor (una boca arriba y otra boca abajo).
- Al moverse, las criaturas nocturnas pueden saltar a otras islas con las siguientes restricciones:
  1. La criatura nocturna debe estar en el borde de la isla y enfrente de la isla a la que va a saltar.
  2. Solo se permite saltar en línea recta (a la loseta que está enfrente de la criatura nocturna).
- Si a una isla le queda tan solo una loseta, las criaturas nocturnas están obligadas a saltar. Si salta la criatura nocturna de luz, entrégale la loseta restante al equipo; si la que salta es la criatura nocturna de sombra, dale la loseta restante al oponente. Cuando ya no queden losetas en la isla, se considera que esta se ha hundido y se debe elegir entre una de las siguientes opciones para asignar las fichas de favor:
  1. Asigna la ficha de favor boca arriba a tu equipo y la ficha boca abajo al oponente.
  2. Asigna la ficha de favor boca abajo a tu equipo y la ficha boca arriba al oponente.
- Las fichas de favor boca abajo solo se revelan después de asignarlas.
- Cuando solo queda una isla, termina la partida. Asigna las losetas bajo cada criatura nocturna al equipo correspondiente y pasa al recuento de puntos.
- El oponente puntúa según las reglas básicas. Tu equipo puntúa únicamente con los tipos de espíritu restantes en la isla que queda.

20. El trío encantado, por Ignazio Panades



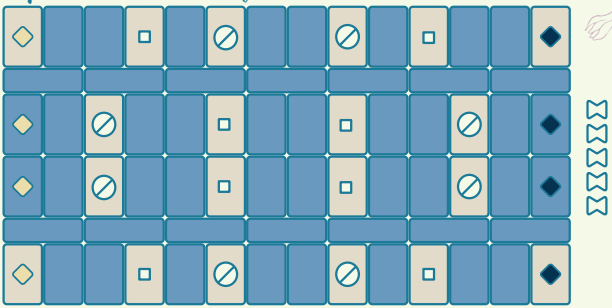
- Cada vez que tu equipo o el oponente tengáis al menos tres losetas del mismo tipo de espíritu, recibís una ficha de favor al azar.
- Cuando se revele una loseta boca abajo, asigna el fragmento lunar a cualquier criatura nocturna que se encuentre adyacente.
- Si una criatura nocturna cae en una loseta con un fragmento lunar, el fragmento se queda en la loseta.

21. Fortuna desconocida, por Nestore Mangone



- Las fichas de eclipse se colocan boca abajo.
- Baraja las losetas de espíritu de aire y colócalas junto al bosque (**A**).
- Si una criatura nocturna recoge cualquier loseta que se encuentre en perpendicular a la ficha de eclipse, revélala y coge la cantidad que losetas de espíritu de aire que indique la ficha de eclipse. Si la loseta la ha cogido la criatura nocturna de luz, asigna las losetas de espíritu de aire al equipo, y si es la criatura nocturna de sombra la que ha cogido la loseta, asigna las losetas de espíritu de aire al oponente. Si ambas criaturas cogen las losetas al mismo tiempo, asigna las losetas de espíritu de aire recogidas al oponente.

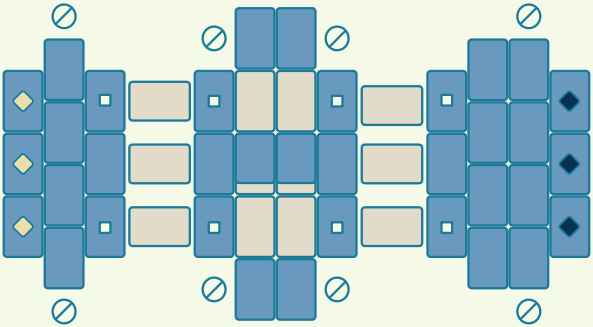
22. Sorpresa en el sotobosque



- Baraja las losetas de espíritu de aire junto a las losetas del juego base antes de crear el bosque.
- Si la criatura nocturna de luz recoge una loseta con una ficha de favor, asígnasela al equipo. Si la que la recoge es la criatura nocturna de sombra, asígnasela al oponente.
- Durante la fase de revelado, no se revela ninguna de las losetas boca abajo.
- Las criaturas nocturnas también pueden recoger losetas boca abajo, que se revelarán antes de pasar a la fase de asignación.
- Cuando se asigne un espíritu de aire con dos símbolos de espíritu a la criatura nocturna, asigna una luciérnaga a esa loseta de espíritu.
- Si se recoge la última loseta adyacente a una loseta lunar, esta última también se recoge. Asigna la loseta y, después, asigna la loseta lunar al mismo equipo.
  Si se recogen las dos últimas losetas adyacentes a una loseta lunar a la vez, la loseta lunar se queda en el bosque.
- Dos losetas que estén divididas por una loseta lunar se consideran adyacentes.
  Cuando muevas o recojas una de estas losetas, ignora la loseta lunar.
- Al final de la partida, la criatura nocturna que tenga más fichas de luciérnaga se tiene que descartar de todas las losetas de espíritu de aire que tengan fichas de luciérnaga.

Importante: El símbolo de espíritu de las losetas lunares cuenta como un símbolo de espíritu de una loseta normal.

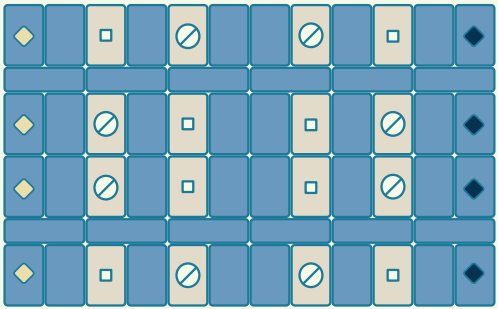
23. Puentes peculiares, por Rocco Dereviziis



Sigue las reglas del escenario n.º 8 con las siguientes modificaciones:

- Cuando una criatura nocturna se mueva a una loseta horizontal, muévela a la siguiente loseta adyacente en perpendicular; luego, revela inmediatamente la loseta de espíritu horizontal y asígnasela a esa criatura nocturna.
- Al final de la partida, las losetas horizontales que no se hayan recogido no se asignan a nadie.

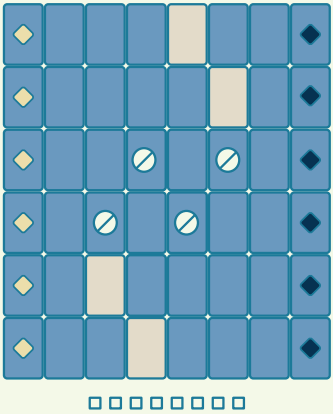
24. La niebla



Sigue las reglas del escenario n.º 22 con las siguientes modificaciones:

- Retira las dos losetas lunares de espíritu de aire, las luciérnagas y las losetas de espíritu de aire antes de crear el bosque.

25. Reflejo natural, por Nicola Muradore

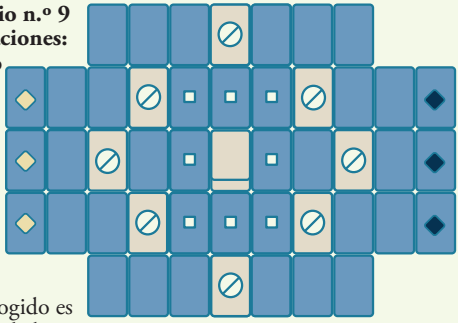


- Asigna los 8 fragmentos lunares a tu equipo.
- Cuando se revele una loseta boca abajo, elige una de estas opciones:
  1. Siempre que sea posible, asigna la loseta de espíritu más alejada de la fila a la criatura nocturna de sombra.
  2. Asigna un fragmento lunar al oponente y deja la loseta tal como está.

Si la loseta más alejada está ocupada por una criatura nocturna, no asignes ninguna loseta ni fragmento lunar al oponente.

26. Rituales antiguos, por Marco Rava & Simona Greco

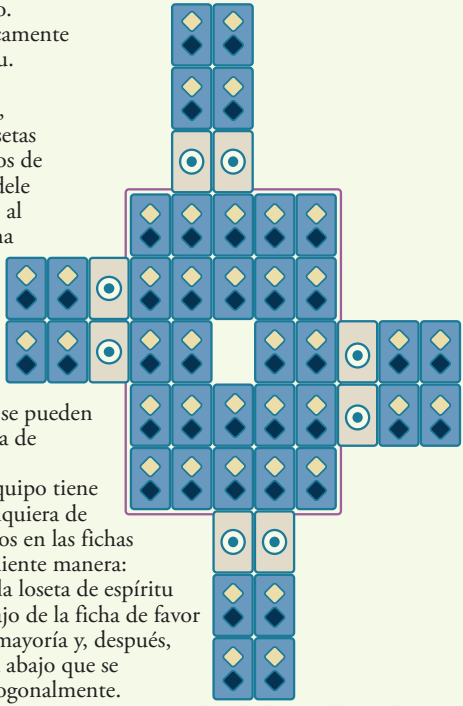
Sigue las reglas del escenario n.º 9 con las siguientes modificaciones:

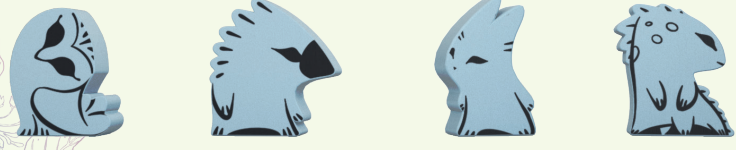


- A diferencia de lo expuesto en las reglas básicas, los fragmentos lunares se recogen cuando se coge una loseta adyacente a cualquier lado de otra loseta que contenga un fragmento lunar.
  Se aplica una de las siguientes condiciones:
  1. Si la loseta que se ha recogido es adyacente al lado mayor de la otra loseta, asigna el fragmento lunar al oponente.
  2. Si la loseta que se ha recogido es adyacente al lado menor de la otra loseta y la ha recogido la criatura nocturna de luz, asigna el fragmento lunar al equipo. Si, por el contrario, la ha recogido la criatura nocturna de sombra, asígnasela al oponente.

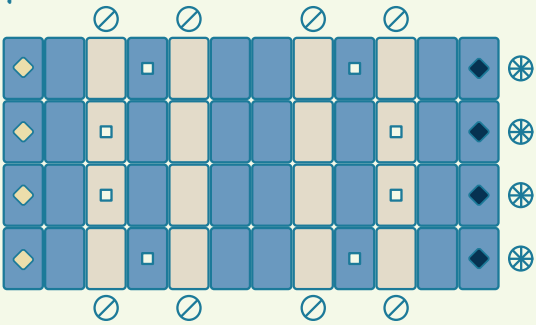
27. El remolino, por Simone Luciani

- Este escenario solo se puede jugar en nivel de dificultad normal.
- La carta lunar y los fragmentos lunares no se usan en este escenario.
- Usa las fichas de favor únicamente con los símbolos de espíritu. Retira el resto del juego.
- Antes de montar el bosque, separa y baraja todas las losetas de espíritu con dos símbolos de espíritu. A esas losetas añádele siete losetas de las restantes al azar. Con esas losetas, forma el rectángulo del centro, compuesto por 24 losetas de espíritu con un espacio vacío en el centro.
- Con las losetas restantes, crea el resto del bosque.
- Las criaturas nocturnas no se pueden mover encima de una loseta de espíritu boca abajo.
- Si en algún momento tu equipo tiene la mayoría absoluta de cualquiera de los tipos de espíritu descritos en las fichas de favor, procede de la siguiente manera:
  1. Revela inmediatamente la loseta de espíritu boca abajo que esté debajo de la ficha de favor de la recién conseguida mayoría y, después, la loseta de espíritu boca abajo que se encuentre adyacente ortogonalmente.
  2. Asigna las fichas de favor que se encuentren sobre las losetas boca abajo recién reveladas. Una al equipo, otra al oponente.
  3. Asigna una gema que ya se haya usado a cualquier jugador de tu equipo.





28. Eclipse lunar



- Cuando se recoja la última loseta de una columna en la que haya fichas de favor, revela las fichas de favor, asigna una a tu equipo y otra al oponente.
- Coloca una ficha de eclipse boca abajo al azar en el lateral de cada fila del bosque y, después, revélalas. Estas fichas restringen el número de losetas de espíritu que se pueden coger de la fila. El número indica cuántas losetas de espíritu deben quedar en la fila al final de la partida.
- Al final de la partida, elige qué losetas asignar al oponente y deja sin asignar un número de losetas equivalente al que especifica la ficha de eclipse en cada fila. Todos los componentes que haya encima de las losetas sin asignar se quedan también sin asignar.

Créditos

Diseño del juego:
Michael Schacht y Pierpaolo Paoletti

Ilustraciones: Natalie Dombois

Portada del reglamento: Paolo Voto

Editorial: ThunderGryph Games

Gestor de proyecto y dirección artística:
Gonzalo Aguirre Bisi

Editor del juego: Pierpaolo Paoletti

Corrección del reglamento: Board Game Circus

Revisión del reglamento: Cristina Aguirre Bisi

Traducción: David Montero López

Diseño gráfico: Daniel Tosco

Mockups: Erick Tosco

Testeadores: Rocco Dereviziis, Nicola Muradore, Alessia Piani y Francesco Ubbiali

Gracias al apoyo de:
Cristina Bisi y Luis González

Idiomas

Reglamento digital disponible en:
thundergryph.com/rulebooks

Extras

Para ver reglas adicionales, nuevos escenarios y consultar preguntas frecuentes, entra en:
thundergryph.com/moonlightextras

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2021 ThunderGryph Games, Todos los derechos reservados.